

# Implementación de narrativa transmedia para el Programa de Inducción Universitaria

## Información del reporte:

Licencia Creative Commons



El contenido de los textos es responsabilidad de los autores y no refleja forzosamente el punto de vista de los dictaminadores, o de los miembros del Comité Editorial, o la postura del editor y la editorial de la publicación.

Para citar este reporte técnico:

Pizarro Gómez, J.L. (2024). Implementación de narrativa transmedia para el Programa de Inducción Universitaria. *Cuadernos Técnicos Universitarios de la DGTIC*, 2 (1), páginas (66 - 82).

<https://doi.org/10.22201/dgtic.ctud.2024.2.1.41>

**José Luis Pizarro Gómez**

Facultad de Estudios Superiores Acatlán  
Universidad Nacional Autónoma de México

[827140@pcpuma.acatlan.unam.mx](mailto:827140@pcpuma.acatlan.unam.mx)

ORCID: 0009-0002-1709-3648

## Resumen

La iniciativa docente de interactuar con el cuerpo estudiantil de una forma innovadora y atractiva en el Programa de Inducción Universitaria 2023 propició el diseño de una producción multimedia para la conferencia “Y tú, ¿ya tienes un plan de vida?”, a través de la cual se pudieran llevar a cabo actividades en vivo, así como una puesta en escena con elementos audiovisuales. El resultado fue una presentación con narrativa transmedia, la cual involucró un despliegue técnico muy especial, que combinó el uso de herramientas digitales y tecnológicas. Aquí se presentan las estrategias empleadas para su correcta implementación, así como los requerimientos técnicos.

## Palabras clave:

Audiovisual, interactividad, redes sociales, transmedia.

## 1. INTRODUCCIÓN

La Facultad de Estudios Superiores Acatlán (FESA) lleva a cabo anualmente el Programa de Inducción Universitaria (PIU) a principios del ciclo escolar, cuyo propósito es guiar a los estudiantes de primer ingreso a conocer su Facultad y otorgarles toda la información al respecto. Dentro de las actividades se realiza una ceremonia en donde los jóvenes se familiarizan con el abanico de la oferta académica, cultural y deportiva. En dicho acto, la Secretaría de Asuntos Académicos y Estudiantiles (SAAE) cuenta con un espacio de 25 minutos dedicados a motivar y persuadir a los estudiantes universitarios de nuevo ingreso a llevar un desarrollo académico comprometido y exitoso.

En este contexto la SAAE solicitó el apoyo del Centro Tecnológico para la Educación a Distancia (CETED) para la planeación de la conferencia responsable de dicha instancia en el PIU 2023, edición que contó con nueve ceremonias distribuidas en tres días. El apoyo consistió en la planeación y producción de la conferencia “Y tú, ¿ya tienes un plan de vida?”, misma que en ese momento ya contaba con un guión literario, sin embargo, se requería una producción multimedia que permitiera interactuar con los estudiantes en tiempo real, y contener elementos audiovisuales que logran captar la atención de los jóvenes e integrar una narrativa transmedia.

Debido a las características literarias del guión original, el propósito de la interactividad fue recaudar estadísticas en tiempo real que respondieron a interrogantes ligadas al tema de la plática, esto condujo a una estrategia de redes sociales, puesto que se le solicitaba a la audiencia ingresar a la página oficial de Instagram de la Facultad para que respondieran la encuesta, la cual momentos después sería proyectada para que el ponente comentara los resultados obtenidos.

Aunado a ello, y buscando crear una coherencia en el contenido mostrado, se utilizó el formato de video de “Tik Tok” en algunos de los recursos ilustrativos para apoyar de manera audiovisual lo que el ponente exponía, requiriendo así una coordinación exacta entre lo que se decía en vivo con el material proyectado. Además, se contó con otras actividades que requirieron precisión técnica, como lo fue el *aplausómetro* (denominado posteriormente *acatlómetro*) y el teatro de sombras, ambas con sus respectivas particularidades en cuanto a su ejecución.

### 1.2 ANTECEDENTES

Una narrativa transmedia puede ser considerada dentro de una galaxia semántica que constituye diferentes términos, pero que tienen un mismo objetivo. Como sostiene Scolari, “cada uno de estos conceptos trata de nombrar una misma experiencia: una práctica de producción de sentido e interpretativa basada en historias que se expresan a través de una combinación de lenguajes, medios y plataformas” (Scolari, 2013, p. 25).

Según Jenkins (2007), un destacado teórico en el campo de las narrativas transmedia, éstas se caracterizan por su capacidad para expandirse a través de múltiples plataformas, involucrando activamente a la audiencia en un proceso participativo de construcción de significado. Jenkins destaca que este enfoque no solo es relevante en el ámbito del entretenimiento, sino que también puede ser aplicado de manera efectiva en contextos educativos, ofreciendo oportunidades para el desarrollo de habilidades críticas y la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje.

De acuerdo con el artículo “Aprendizaje transmedia: ¿realidad o ficción? Una revisión sistemática” (Sánchez & González, 2023), “transmediar es, hasta cierto punto, algo que las personas jóvenes llevan a cabo de un modo más bien natural” (p.17), haciendo referencia a lo establecido en el proyecto “Transmedia Literacy” (Scolari, 2018), que a través de su metodología etnográfica, ha buscado desarrollar actividades y herramientas educativas transmedia que se adapten al estilo de vida de la juventud contemporánea.

Siendo entonces las narrativas transmedia un método orgánico de aprendizaje de la juventud, usado principalmente en ambientes informales de educación, se busca integrar esta herramienta a los medios formales y, de ese modo, obtener mejores resultados de aprendizaje y *engagement*.

Retomando a Sánchez et al. sobre la educación transmediática desde el punto de vista socioconstructivista, “sobresalen tres elementos, según lo que encontramos en los documentos consultados: el rol central de la narrativa como estrategia didáctica, el elemento tecnológico y la dimensión colectiva (interacción y comunicación, lo que nos lleva al conectivismo)” (p. 22, 2023). Dichos elementos fueron el eje central del presente proyecto expuesto para alcanzar un correcto proceso de aprendizaje transmediático.

Es así que la mutación del guión literario original a un guión transmedia fue de vital importancia, Lovato (2018) reflexiona acerca de las nuevas tareas del guionista:

Muchos guionistas de cine y televisión, expertos en la escritura para pantallas tradicionales, han hecho explícitas sus inquietudes en torno a las implicancias de crear historias expandidas para múltiples pantallas. Portales de referencia para guionistas de habla hispana como ABCguionistas.com han publicado, en los últimos años, artículos dedicados a echar luz sobre el trabajo de un guionista que emprende proyectos transmedia. En esas publicaciones se sostiene el concepto del guionista-arquitecto: un profesional que asume múltiples tareas para la creación de mundos complejos, con numerosas ramificaciones expandidas en diversos medios (Lovato, 2018, p.73)

En el caso particular de la conferencia “Y tú, ¿ya tienes un plan de vida?”, el guión fue redactado por el ponente, mientras que el departamento del CETED se encargó de adaptar las cuestiones técnicas, mediáticas y de interactividad. Dado su formato de monólogo con presentación en vivo, se recurrió al uso de la improvisación frente a los resultados estadísticos inesperados.

### 1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hacer una presentación atractiva e innovadora para los estudiantes de nuevo ingreso que cumpla con las características de una narrativa transmedia, supere los obstáculos técnicos que se presenten y se adapte a las características del Programa de Inducción Universitaria 2023 en la FES Acatlán.

### 1.4 OBJETIVO

Crear una narrativa transmedia, atractiva e innovadora para los estudiantes de nuevo ingreso de la FES Acatlán mediante recursos audiovisuales en función a los intereses de los jóvenes y sus mecanismos orgánicos de aprendizaje, acatando los 20 minutos de exposición.

## 2. DISEÑO Y PRODUCCIÓN

Tras el primer acercamiento de la Secretaría de Asuntos Académicos y Estudiantiles se identificaron algunas de las necesidades que suponían la adaptación del guión a un guión transmedia, estos requerimientos consistieron en:

- La recopilación de datos en tiempo real
- Mantener la atención por medio de diferentes técnicas
- Una producción audiovisual atractiva

Para conformar la nueva narrativa se presentaron tres propuestas que cumplieran con cada una de las necesidades.

- Recopilación de datos en tiempo real:

Propuesta 1: Uso de plataforma Moodle, a través de un registro previo que permitiera recolectar información por medio de un formulario personalizado.

Propuesta 2: Uso de *Google Forms*, difundido mediante un código (QR) proyectado al momento.

Propuesta 3: Uso de redes sociales. Específicamente, la plataforma Instagram, a través de una historia con la herramienta de encuesta.

Con el fin de mantener la longitud requerida para este reporte, no se ahondará acerca de las particularidades que hicieron inviables las propuestas 1 y 2, sin embargo, pueden ser reducidas en parámetros de tiempo, los cuales rompían con el ritmo y no permitían el correcto flujo de una narrativa transmedia; tampoco resultaban prácticos, puesto que la propuesta 1 requería un registro previo que aumentaba el margen de error y en la propuesta 2 era indispensable la creación de una cuenta de correo electrónico institucional.

De ese modo, se decidió que la propuesta que cumplía con los propósitos de la conferencia en ambos términos, tanto temáticos como de practicidad, era la de redes sociales. Por tal motivo fue seleccionada la aplicación de Instagram, ya que en esta red social existen modalidades de publicación, dentro de las cuales se encuentra la “historia”, que es una imagen o video que tiene duración de 24 horas en un perfil (en caso de ser eliminada, menos) y cuenta con la capacidad de agregar recursos interactivos denominados *stickers*.

Uno de los *stickers* tiene la función de encuesta, que permite agregar hasta cuatro opciones de las cuales los usuarios pueden elegir con un simple toque. Resultó fundamental seleccionar Instagram porque la aplicación calcula los resultados al momento, es decir, cada voto que se realiza es inmediatamente cuantificado, lo que permite obtener resultados estadísticos, instantáneos y verídicos que pueden ser visualizados desde cualquier perfil que vea dicha historia, como se ilustra en la figura 1 y la figura 2.

- Técnicas para mantener la atención

Al inicio de la presentación, justo después de la primera actividad interactiva, el guión indica una adaptación de “La Alegoría de la Caverna” de Platón, la cual es eje central de la conferencia. Por tal motivo se buscó recapturar la atención que se hubiera perdido debido al uso de las redes sociales. Fue así que para distinguir esta intervención se hicieron tres propuestas:

Propuesta 1: Imágenes creadas con inteligencia artificial. Su propósito era atraer visualmente a los alumnos a través de la proyección de imágenes generadas por inteligencia artificial, que simularan vitrales ilustrando la narración de la Alegoría de la Caverna. Como se puede observar en la figura 3.

Propuesta 2: Desfile de actores. En la cual actores caracterizados como los protagonistas del relato desfilaban en una plataforma en alto y por detrás del ponente mientras este exponía. Tal y como aparece en el boceto de la figura 4.

Propuesta 3: Teatro de sombras. Puesta en escena detrás del ponente en el que, a través de tres mamparas de piso a techo, se proyectara por medio de sombras la interpretación de un grupo de teatro, al tiempo que el ponente narraba la historia con un fondo musical y un poco de humo, como se puede apreciar en la figura 5.

Después de analizar los pros y contras de las tres propuestas, se optó por la número tres, entre otros factores, por el impacto visual que se obtendría, por el apoyo logístico del personal del Teatro Javier Barros Sierra (recinto en el cual se llevan a cabo las ceremonias PIU anualmente), porque al grupo de enfoque que se le presentaron las propuestas también eligieron la misma y porque el ponente igualmente le pareció más impactante la propuesta del teatro de sombras, que se aprecia durante una de las ceremonias en la figura 6.

Hubo dos actividades más para mantener inmersos a los alumnos en la conferencia, las cuales no requirieron propuestas, sin embargo tuvieron su propio desarrollo para adaptarse de nuevo a los parámetros de practicidad y eficiencia.

Actividad denominada *aplusómetro*: Para el desarrollo de la misma, a la cual se refirió después como “*acatlómetro*” por sugerencia del Mtro. Nandayapa, se utilizó una aplicación para medir los decibeles del sonido que generaban los alumnos cuando se les pedía que aplaudieran o hicieran alguna expresión de júbilo, al momento de mencionar su escuela de procedencia. La señal del medidor de decibeles se envió al *switcher* del circuito cerrado donde se recortó para que pudiese ser proyectada en conjunto con la imagen en vivo del ponente, como se ilustra en la figura 7.

La otra actividad fue la que se llamó mosaico fotográfico: Para finalizar cada una de las pláticas, se compartió en pantalla un collage de fotografías de los alumnos que acudieron a la ceremonia. Las fotografías se les tomaron a los estudiantes con su consentimiento momentos antes de ingresar al recinto, éstas se editaban e integraban en la aplicación “AndreaMosaic” mientras la conferencia estaba en curso. Al concluir la participación del expositor se proyectaba un mosaico fotográfico de los alumnos presentes al tiempo que se les invitaba a tomarse una foto o una *selfie* con la pantalla.

- Producción audiovisual

Para la elaboración del acompañamiento audiovisual que sería proyectado simultáneamente en el teatro sobre una pantalla de piso a techo y en concordancia a la plática del ponente, se propuso lo siguiente:

Propuesta 1: Stock. Buscar contenido pre-grabado y libre de derechos, que se relacionara con el contenido temático del guión.

Propuesta 2: Contenido original. Con el apoyo de un estudiante de la licenciatura en Comunicación, que a su vez es tik toker, Uriel Noguez Reyes; realizar videgrabaciones y fotografías, post producir las y acomodarlas en un orden que además de ilustrar puntualmente las ideas y conceptos del guión, pudieran

dotar a la presentación de un hilo conductor y una atmósfera propia, entendiéndose Uriel representando a un estudiante de la FES, y si bien no contara con un orden cronológico per se, tuviera un desarrollo de personaje claro y coherente con el mensaje de la conferencia.

Debido a que la propuesta 2 dotaba a la conferencia de un hilo narrativo muy particular y de creación propia que permitía la construcción de un pequeño mundo con imágenes expofeso para ello, como lo muestra la figura 8, se decidió por esta última, dado que serían las imágenes más específicas e ilustrativas acordes a las ideas que se representaban en el guión. Pese a ello, también se utilizaron algunas imágenes y videos de stock que ilustraran correctamente las ideas expuestas cuando fuera necesario. También durante el proceso, se desarrolló una identidad gráfica propia de la conferencia “Y tú, ¿ya tienes un plan de vida?”, para así lograr coherencia e integración entre el contenido presencial y el de redes sociales, es decir, las encuestas.

Una vez seleccionadas las propuestas, se realizó el guión técnico en el cual se indicó el material que se requería producir, tanto fotográfico como videográfico, así como el teatro de sombras y las indicaciones de entrada y salida para la interactividad, esto permitió ver con claridad los requerimientos técnicos, proceder a los ensayos y valora el equipo que se necesitaría, entre otras cosas.

## 2.1 INTERACTIVIDAD

Como se ha mencionado anteriormente, el uso de redes sociales facilitó la aplicación práctica de las actividades interactivas, gracias a ello se logró tener un menor margen de error, ya que, según datos del INEGI de 2022, 9 de cada 10 jóvenes tiene acceso a un teléfono celular, y el 50% de ellos cuenta con un perfil de Instagram.

El guión estaba compuesto por dos bloques de preguntas (de la 1 a la 3 y de la 4 a la 7). Esto sirvió para organizar el tiempo en que las historias tenían que ser publicadas, así como el momento en que se tenían que mostrar desde la pantalla de la tableta, ya que la aplicación no deja ver los resultados desde un dispositivo portátil.

Al comenzar las ceremonias de bienvenida se proyectó un código QR con una red de wifi abierta en el teatro donde se tenían que conectar los alumnos, momentos después cuando dio inicio la conferencia se compartió otro código QR con la cuenta de Instagram de la FES Acatlán en la que ya estaban montadas las preguntas del primer bloque en las historias y se les pedía a los presentes responder. Los resultados de las primeras tres preguntas fueron proyectadas consecutivamente una vez pasada la introducción del ponente.

El segundo bloque se llevó a cabo de manera intercalada, es decir, una vez que el guión daba la pauta se subían las historias faltantes y el ponente pedía a la audiencia contestarlas, sin embargo, al proyectar los resultados se siguió un patrón de resultado es decir: explicación/resultado, en el que se proyectaban las estadísticas seguidas de una reacción audiovisual en formato tik tok y una ilustración que acompañara la interpretación y reflexión del ponente frente a los resultados, para luego continuar en el mismo orden con las siguientes historias.

Esto requirió de una coordinación precisa entre técnicos, ponente y público, puesto que las señales de resultados y productos audiovisuales provenían de distintos dispositivos y el contenido con audio corría el riesgo de interrumpir al conferencista o viceversa. De igual forma otro riesgo era que fallara la

sincronización de los materiales con la participación del ponente. Y por supuesto no se estaba exento que la conexión a Internet no fuera estable, afortunadamente nunca falló.

## 2.2 REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

Los principales aparatos electrónicos que se requirieron para la implementación de este proyecto consistieron en: 3 Laptops, 1 Tableta, 1 Celular, 1 Botonera, 2 Switchers, 3 Cámaras de video, 1 Distribuidor de video, 1 Grabadora de video, 1 Apuntador, 1 Pantalla de TV, 1 Proyector y 1 Consola de audio, además de todos los cables y conectores necesarios que permitieron la correcta conexión de los mismos. Lo anterior, sin considerar toda la infraestructura y equipo del teatro de la Facultad.

La compleja conexión que se necesitó fue posible gracias a varios factores que se tomaron en cuenta previo a las ceremonias de bienvenidas, como lo fueron: diversos ensayos, tanto en el Teatro Barros Sierra donde se realizaron las ceremonias como en otros escenarios, dado que no siempre se dispuso del teatro; pruebas de conexión estable de Internet, las cuales se realizaron en el teatro durante otros eventos académicos que ofrecieron un aforo similar al que se tuvo en las ceremonias y pilotaje de respuestas en Instagram.

El despliegue de equipo que se utilizó para las ceremonias del programa de inducción consistió en lo siguiente:

Se contó con tres equipos portátiles, la primera fue parte del equipo de comunicación social quien estuvo encargado de reproducir todos los videos institucionales que formaron parte de las ceremonias fuera de la conferencia que nos compete. Pero debido a las cuestiones de logística se integró al flujo de producción aquí expuesto.

Otra laptop tuvo la función de reproducir el material audiovisual específico de la charla “Y tú, ¿ya tienes un plan de vida?”, esta presentación estuvo conformada por títulos o letreros, animaciones, videos, fotografías y tik toks. El software que se utilizó para ello fue V-mix.

La tercera laptop además de que tuvo la función de reproducir el *acatlómetro* y el mosaico fotográfico, también sirvió de interface o puente para recibir la señal de la tableta a través del software Vysor, instalado tanto en la laptop como en la tableta y cuya única función fue la conexión entre los dos dispositivos a través de un cable USB-C a USB.

Por su parte, la tableta sirvió para ver los resultados de las preguntas, mismas que eran proyectas a través de la señal enviada de la laptop 3. Como se mencionó anteriormente, este puente de señal fue necesario porque la aplicación de Instagram solo permite ver los resultados de las encuestas (subidas a historias) en dispositivos móviles.

Fue necesario utilizar un celular para la publicación de las historias de Instagram, dicho celular era el único con acceso a la cuenta institucional de la Facultad, dado que es una cuenta empresarial y las medidas de seguridad con las que opera hacían imposible su acceso desde otro dispositivo.

De esta forma, las tres laptops se conectaron a una botonera que permitió seleccionar cada una de las señales enviadas por los dispositivos de acuerdo a lo que se requirió en cada momento de las ceremonias y la presentación.



La botonera a su vez se conectó a un distribuidor de señal, el cual sacaba dos señales; una iba dirigida al switcher (A) del circuito cerrado de las cámaras (CCTV) y la otra señal se mandó al switcher (B) de la proyección.

El switcher (A) del CCTV o switcher principal, recibió la señal de tres cámaras que se encontraban colocadas en distintos puntos del recinto. También recibió una de las señales del distribuidor que a su vez envió la información de las tres laptops y la tableta. Así mismo, el switcher (A) principal recibió el audio de la consola de sonido, la cual incluyó el audio de los videos y del micrófono del ponente, misma que fue proporcionada por el equipo de sonido del teatro.

Por supuesto, la función principal de este switcher (A) fue seleccionar la señal indicada acorde a lo que sería grabado con el CCTV y lo que sería enviado al otro switcher (B) que fue del que salía la señal que se proyectaba. Cabe mencionar que el switcher (A) principal también tuvo la responsabilidad de grabar, no solo cada una de las presentaciones, sino las nueve ceremonias completas.

Por su parte, el switcher (B) de proyección recibió dos señales, la del distribuidor de video que como mencionamos anteriormente envió las señales de las tres laptops y la tableta. La otra señal que recibió fue la del switcher (A) principal, el cual únicamente le envió la imagen del medidor de decibeles para la parte del *acatlómetro*. A su vez, del switcher (B) de proyección salieron dos señales, una para el proyector y la otra para el monitor o pantalla que utilizó en el escenario el Maestro Nandayapa, quien también utilizó un apuntador con el cual se tuvo comunicación directa durante cada una de sus ponencias.

De acuerdo a todo lo expuesto anteriormente, se realizó la instalación en el Teatro Javier Barros Sierra, conectando los equipos de manera práctica y funcional, adaptándose al espacio asignado, como se puede observar en la figura 9.

Y finalmente, se contó con una conexión inalámbrica de Internet con un ancho de banda de 70 mbps de bajada y 90 mbps de subida que permitió soportar la conexión de los casi 500 asistentes a cada una de las nueve conferencias.

## 2.3 RESULTADOS

Las nueve ceremonias se llevaron a cabo exitosamente, puesto que cumplieron con las características planteadas de una narrativa transmedia. En ellas se observó el resultado planeado, ya que los alumnos de nuevo ingreso participaron activamente en los momentos de interactividad, y por su parte el ponente quedó satisfecho debido al interés de la audiencia.

En cuanto a los resultados de la temática abordada en la ponencia (es decir, el compromiso académico por parte de los alumnos de nuevo ingreso) hasta el momento de redactar este reporte aún no se cuenta con los datos que pudieran cuantificar si motivó de manera significativa al cuerpo estudiantil, se tendría que esperar a que concluyan su licenciatura o por lo menos un semestre. Sin embargo, en lo que respecta al objetivo del presente trabajo, estadísticamente podemos ver que se contó con una alta participación en las actividades interactivas, pues hubo un promedio de 450 respuestas por historia contemplando que el aforo máximo del teatro fue de 541 personas.

Cabe acotar que el perfil de Instagram era público, por lo cual personas externas a las ceremonias tenían acceso a las encuestas, debido a esto no es posible obtener un porcentaje exacto; no obstante, a través



de observación directa, la mayoría de los estudiantes presentes fueron parte de ese índice de respuestas, como se puede observar en la figura 10.

Un comentario adicional que hizo meses después de las conferencias el estudiante Uriel Noguez, fue que los alumnos de la FES Acatlán lo saludaban sin conocerlo, dado que lo identificaban como la persona que apareció en los videos de las ceremonias de bienvenida.

Para tener un panorama general de lo que representó este proyecto, se puede visitar el siguiente link de video donde se aprecia una de las charlas: <https://youtu.be/psYCRfAuo1A>

### 3. CONCLUSIONES

Con la conferencia “Y tú, ¿ya tienes un plan de vida?”, se buscaba crear una forma innovadora y efectiva para captar la atención de los jóvenes de nuevo ingreso y motivarlos a concluir de manera satisfactoria su licenciatura. La respuesta a dicho requerimiento fue la implementación de una presentación en vivo con narrativa transmedia que conectara de forma multiplataforma con la audiencia y tuviera un alto grado de interactividad, algo que hasta ese momento no se había llevado a cabo en la FES Acatlán.

Los resultados obtenidos fueron satisfactorios, las herramientas de interactividad seleccionadas cumplieron su propósito y estadísticamente fueron favorables, ya que al hacer un cálculo aproximado con el número de votos obtenidos por encuesta, reveló que cerca de un 90% de los asistentes contestaron las preguntas.

La practicidad fue un parámetro clave que nos ayudó a tomar muchas decisiones, sin dejar de lado el objetivo principal, sin embargo, los requerimientos técnicos se tornaron en el mayor obstáculo, ya que al no tener experiencia previa en presentaciones transmedia (y sobre todo en vivo), ni contar con la cantidad de equipo necesario, la solución se tuvo que adaptar a los recursos disponibles. Aunque es importante señalar que gracias a la experiencia de los participantes en el ramo de la producción audiovisual y a la gran labor de todo el personal que colaboró en el proyecto, fue posible salir adelante y cumplir con el objetivo planteado.

Se sugiere para proyectos similares en el futuro, tener un conocimiento total y profundo de las plataformas de las que se hará uso, puesto que esto evita triangulaciones de señal innecesarias y ser reemplazadas por alternativas dentro de la misma plataforma usada. Así mismo, para asegurar una presentación multiplataforma exitosa, se recomienda el acceso a una red de Internet segura, cableada y con el ancho de banda necesario para mantener una red estable durante toda la duración de la presentación.

### 4. AGRADECIMIENTOS

Se agradece a Carlos Nandayapa Hernández, a Laura Chávez Tovar, coordinadora del CETED, al equipo de comunicación social, al personal del Teatro Javier Barros Sierra, a la Coordinación del Centro de Desarrollo Tecnológico, a Uriel Noguez Reyes, Tadeo Tapia Mendoza, Lucía Huicochea Flores, Juan Carlos Osorio Barrera y a todos aquellos que colaboraron en el desarrollo de este proyecto, ya que sin su valiosa ayuda no hubiera sido posible.

## REFERENCIAS

- El Economista. (2022, 10). Las 5 redes sociales más utilizadas por los jóvenes en México (2022). *El Economista*. <https://www.eleconomista.com.mx/tecnologia/Las-5-redes-sociales-mas-utilizadas-por-los-jovenes-en-Mexico-2022-20220810-0064.html>
- Jenkins, H. (2007). "Transmedia Storytelling 101." Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins. Recuperado de [https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](https://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
- Lovato, A. (2018). *El guión transmedia: una propuesta metodológica para contar con todos los medios. Análisis y sistematización del proceso creativo para narrativas transmedia en el campo de la no ficción.* Recuperado de [https://www.academia.edu/84196929/El\\_gui%C3%B3n\\_transmedia\\_una\\_propuesta\\_metodol%C3%B3gica\\_para\\_contar\\_con\\_todos\\_los\\_medios\\_An%C3%A1lisis\\_y\\_sistematizaci%C3%B3n\\_del\\_proceso\\_creativo\\_para\\_narrativas\\_transmedia\\_en\\_el\\_campo\\_de\\_la\\_no\\_ficci%C3%B3n](https://www.academia.edu/84196929/El_gui%C3%B3n_transmedia_una_propuesta_metodol%C3%B3gica_para_contar_con_todos_los_medios_An%C3%A1lisis_y_sistematizaci%C3%B3n_del_proceso_creativo_para_narrativas_transmedia_en_el_campo_de_la_no_ficci%C3%B3n)
- Sánchez-Caballé, A., y González-Martínez, J. (2023). *Transmedia learning: fact or fiction? A systematic review* (Aprendizaje transmedia: ¿realidad o ficción? Una revisión sistemática). *Culture and Education*, 35(1), 1-32. DOI: 10.1080/11356405.2022.2121131.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. (1.<sup>a</sup> ed.). [https://www.academia.edu/44172421/Carlos\\_A\\_Scolari\\_Narrativas\\_Transmedia](https://www.academia.edu/44172421/Carlos_A_Scolari_Narrativas_Transmedia)
- Scolari, C. (2008). *HIPERMEDIACIONES Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva* (1.<sup>a</sup> ed.).
- Transmedia Literacy. (s.f.). Recuperado de <https://transmedialiteracy.org/> (Accedido el 19 de enero de 2024).

## ANEXO A

### FIGURAS

#### Figura 1

*Historias de las preguntas*



**1** ¿Sabes de qué trata la licenciatura que vas a cursar?
   
 Sí
   
 No
   
 PROGRAMA DE INDUCCIÓN UNIVERSITARIA 2024

**2** Y tú, ¿tienes un plan de vida?
   
 Sí
   
 No
   
 PROGRAMA DE INDUCCIÓN UNIVERSITARIA 2024

**3** ¿Cómo te ves en el año 2027/2028?
   
 No sé
   
 No me interesa
   
 Cumpliendo mi plan de vida
   
 Sin rumbo
   
 PROGRAMA DE INDUCCIÓN UNIVERSITARIA 2024

**4** A ti, ¿te gusta estudiar?
   
 Sí
   
 No
   
 PROGRAMA DE INDUCCIÓN UNIVERSITARIA 2024

**5** En tu primer examen sacas cero. Tú, ¿qué haces?
   
 Culpas al profesor
   
 Renuncias a la licenciatura
   
 Te expones y te pones a estudiar
   
 Nada
   
 PROGRAMA DE INDUCCIÓN UNIVERSITARIA 2024

**6** Mañana tienes un examen, pero hoy te invitan a una fiesta. Tú ¿qué haces?
   
 Voy a la fiesta
   
 No voy a la fiesta y no estudio
   
 No voy a la fiesta y me quedo a estudiar
   
 PROGRAMA DE INDUCCIÓN UNIVERSITARIA 2024

**7** En la primera semana de clases la universidad te presentó toda la oferta de servicios. Tú ¿qué haces?
   
 Nada
   
 Quiero participar, pero no te animas
   
 Te inscribes a alguna de las actividades
   
 PROGRAMA DE INDUCCIÓN UNIVERSITARIA 2024

*Nota:* Historia de las preguntas como fueron visualizadas en el perfil de Instagram por los alumnos

**Figura 2**

*Historias con respuestas*



*Nota:* Historia de las preguntas como fueron visualizadas en el perfil de Instagram por los alumnos una vez contestadas

### Figura 3

*Propuesta vitrales*



### Figura 4

*Propuesta desfile de actores*





## Figura 5

*Propuesta teatro de sombras*



## Figura 6

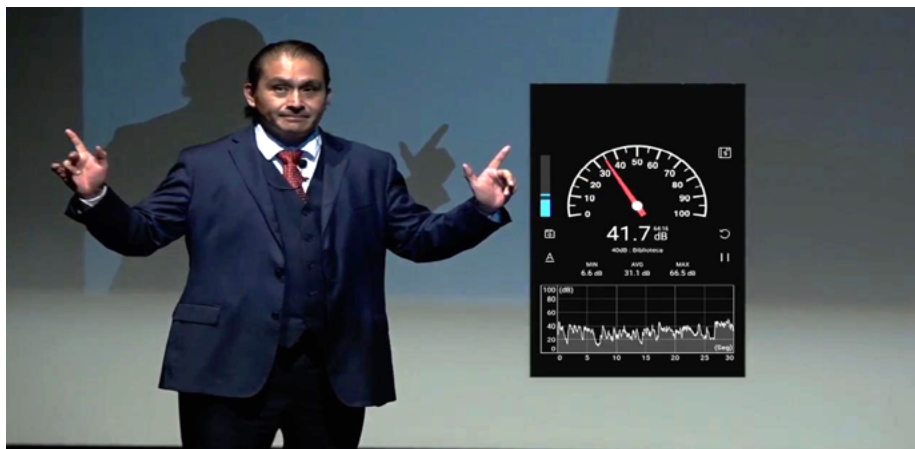
*Teatro de sombras*



*Nota:* El Mtro. Carlos Nandayapa narrando la Alegoría de la caverna, al tiempo que se realizaba la escenificación

## Figura 7

*Acatlómetro*



*Nota:* El Mtro. Carlos Nandayapa durante la presentación de los asistentes a la ceremonia de bienvenida, en pantalla se apreciaba el medidor de decibeles denominado Acatlómetro

## Figura 8

*Distintas composiciones*

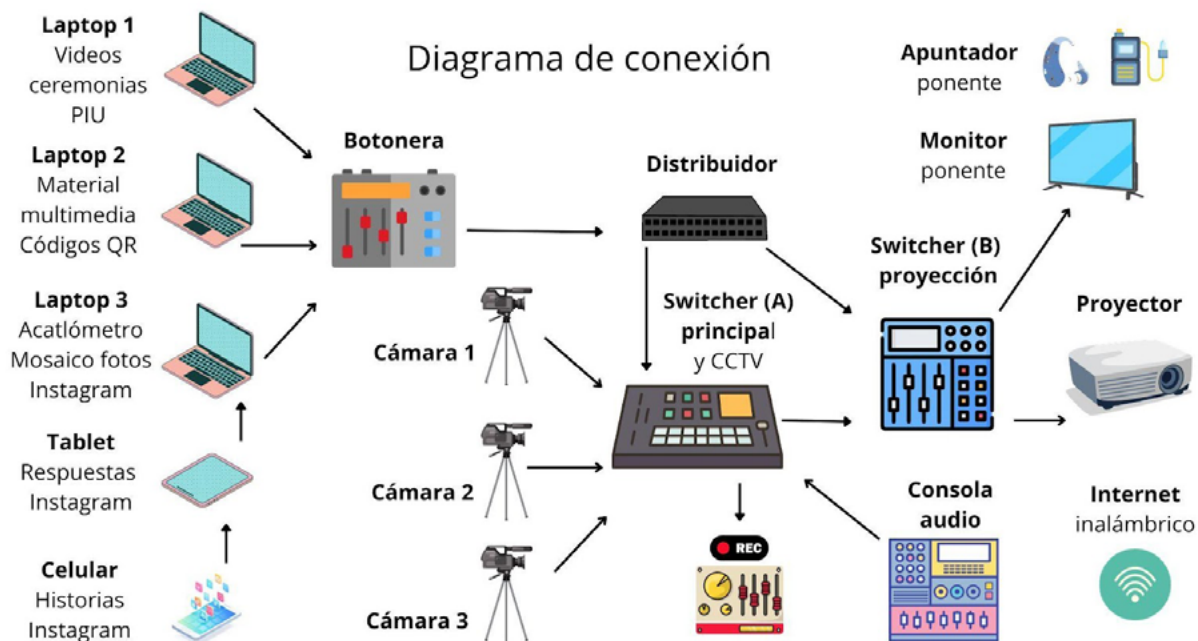


*Nota:* Se aprecia a Uriel Noguez, en diferentes momentos de su participación en algunas de las composiciones audiovisuales



**Figura 9**

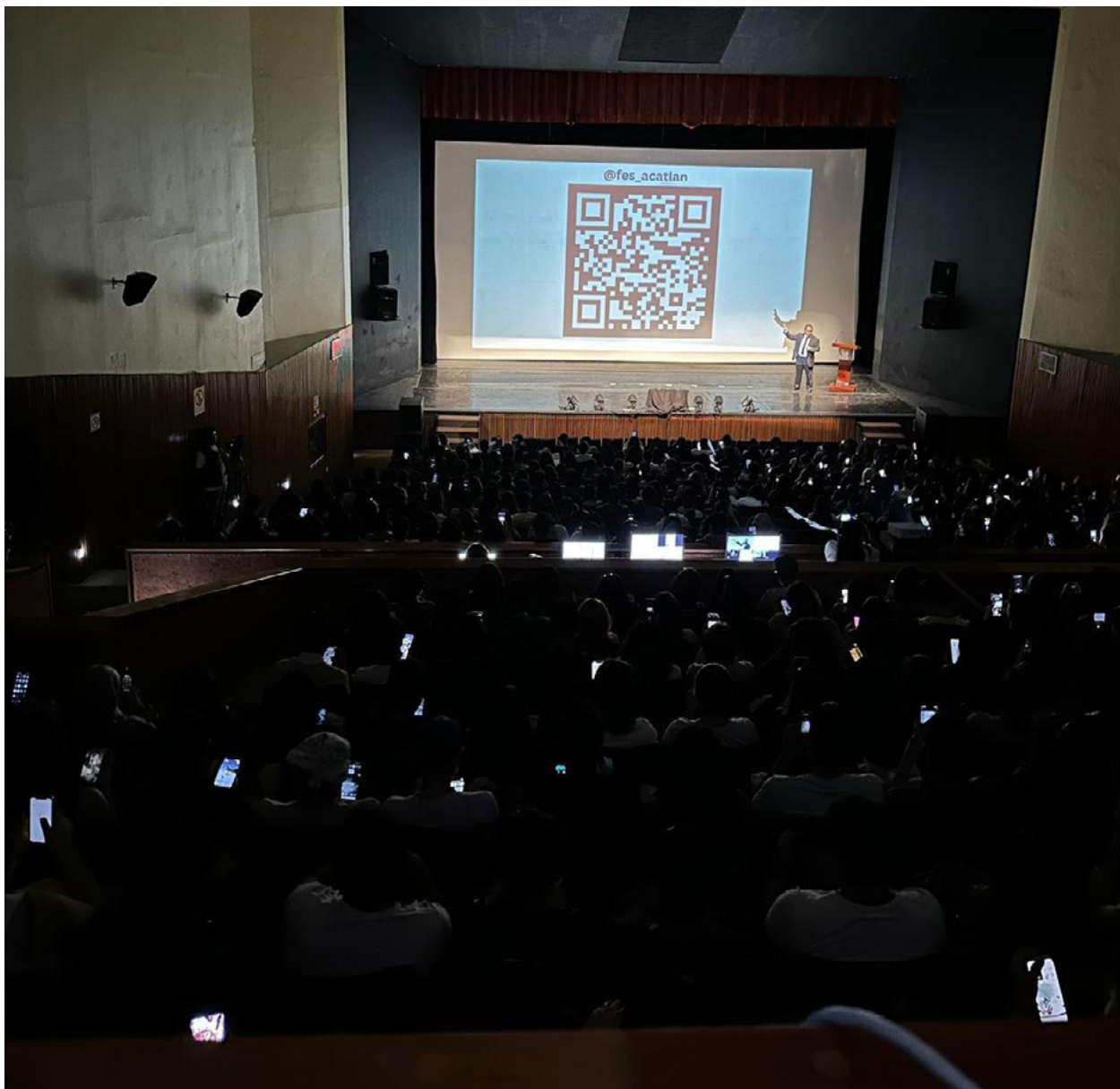
*Diagrama de conexión*



*Nota:* En este diagrama se puede observar de manera sintetizada la forma en que se conectaron los diferentes equipos que se utilizaron para realizar la conferencia transmedia

## Figura 10

*Vista general del Teatro Barros Sierra*



*Nota:* Alumnos escaneando con su celular el código QR que los dirigió a Instagram para contestar las preguntas